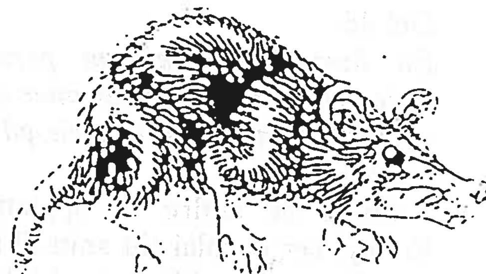
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 140, onsdag 25. januar 1995



Redaksjonelt

Det er så man av & til kan tro at høyere (eller lavere?) makter sammensverger seg mot oss. Ikke bare kan vi i vår moderne tid skylde på teknologi-problemer av typen skrivemaskiner som bryter sammen, PCer som ikke virker, printere som går amok, busser og trikker som står -- det har vært nok av sånt den siste uken eller to til å unnskylde en rekke forsinkelser. Men vi gir oss ikke -- PHOBOS skal ut.... Det nyeste er at en av PHOBOS-redaksjonen føler seg trakssert av en stormaskin på sin eminente arbeidsplass, en "god, gammel" IBM som later til å lide personlighetsforstyrrelser og et akutt ønske om å ville spille "live" PARANOIA. Værgudene har dessuten vært temmelig krakilske i det siste, selv om de akkurat i skrivende stund er i ferd med å roe seg en del. Så vi får nå se -- er vi på plass onsdag 25/1 som planlagt, er det ihvertfall ikke naturkreftenes skyld!

Ellers bringer vi idag en god del stoff som kan være av interesse for de iblant oss som driver med en viss type kortspill: Dette ikke minst fordi det Ares-møtet som foregår i kveld, faktisk er viet til MAGIC:THE GATHERING. Om så interessen for dette kult- og samlerfenomenet fortsatt er på topp, vil tiden vise. Sikkert er det ihvertfall at meningene er delte om dette spillet, som har fått ymse mindre flatterende omskrivninger av navnet sitt slengt etter seg, hvorav TRAGIC:THE MADDENING og -THE ADDICTION bare er et par av de mindre obscøne. Det ryktes at en del ting av interesse er i ferd med å skje på den fronten ellers også. Utgiverne av MAGIC, Wizards of the Coast (som i løpet av ett år skal ha vokst fra 5 til 120 ansatte) har både et nytt rollespillprosjekt underveis, div. kortspill og tillegg til kortspill, og annet for å utnytte den overveldende kommersielle suksessen som MAGIC har fått.

Nå kan det jo hende at en del MAGIC-spillere gir opp å følge med i kort-rundansen; når WotC gjør sånt som å trykke opp igjen alle de beste og mest sjeldne kortene som kom ut i hele 1994 som MAGIC: CHRONICLES, eller lar JYHAD skifte navn til VAMPIRE (for å slenge seg på den stadig mer populære blodsuger-bølgen). Eller så holder de visstnok også på med en rekke andre prosjekter, for å få mer enn ett enkelt bein å stå på. Bl.a. skal det være et nytt rollespillsystem underveis, men det er så hemmelig at det eneste vi har fpått beskjed om, er at det visstnok skal komme ut til sommeren. Omtrent samtidig kan man visstnok vente seg et nytt spillsystem fra White Wolf, som bærer den noe enigmatiske tittelen RAGE. Et nytt blodrus-spill? Sikkert ikke noe som er egnet til å forbedre hobbyens image eksternt, frykter vi...

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 45.

En hver likhet mellom personer i denne historien og virkelige personer er rent tilfeldig, og bør betraktes som et bevis på leserens skitne fantasi.

Mens de andre er opptatt med tilfellet Ronny, ser Nicolai sitt snitt til å snike seg ut.

— Og hvor hadde du tenkt deg, spør Sissel, og sperrer veien for ham.

Kjæledyret, derimot, ble så nysgjerrig på Ronny at det har glemt at det liksom skulle være dødt. Ronny blir underkastet en nøye undersøkelse, hvor det skal klemmes, klypes, lugges og trekkes overalt hvor et lite kjæledyr kan komme til.

— Jammen, protesterer Brodvall, og ser forskrekket på kjæledyret, var ikke det liksom dødt nå nettopp? Hvordan kan Nicolai ha drept kjæledyret, når det er så levende?

Nicolai snur på hælene i det kjæledyret blir nevnt, iakttar det høyst levende dyret, som Sten Hugo desperat prøver å fange inn igjen, og snur seg tilbake til Sissel igjen.

— Få vekk det dyret fra meg, utbryter Ronny rasende. Jeg er aldeles ikke syk!

— Hvordan kan du påstå at jeg har drept det dyret der? påstår Nicolai påtatt såret.

Sissel må bare innrømme at dyret nok ikke var så dødt som hun opprinnelig hadde trodd, og slippe Nicolai forbi.

— Og hva er det så i veien med Ronny, spør HansO mistenksomt. Ikke kom her og si at han simulerer like mye som kjæledyret...

— Jeg simulerer så aldeles ikke, påstår Ronny fornærmet. Jeg er skikkelig dårlig.

— Da bør vi vel få deg til en lege, mener Sissel snusfornuftig. Det kan jo være noe alvorlig.

— Nei, protesterer Ronny, ingen leger!

— Hvorfor vil du ikke til en lege, Ronny, spør Sissel like snusfornuftig. Er du for leger?

— Nei, protesterer Ronny, jeg er ikke redd for leger. Men de lager så utrolig mye trøbbel før de innser at det er en allergi...

Fortsettes i neste nummer.

På side 7 i dette nummer av PHOBOS vil man finne litt nytt om en person som har vært savnet -- for ikke å si etterlyst -- i spillmiljøer gjennom lengre tid. Einar Ness (a.k.a. E. Adelsten Ness, a.k.a. E. Edelsten, etc. etc.) har dukket opp igjen, og på side 20 i VG, no less! For de av dere som ikke har vært borti fyren under hans korte men stormfylte karriere i hobbyen under og etter ARCON 8, så er dere heldige i og for seg. En mer durkdreven svindler har vi sjelden eller aldri vært borti. Han skylder fortsatt både ARCON og div. privatpersoner tusenvis av kroner. Dessuten har han i lengre tid opptrådt i militære uniformer han slett ikke har hatt noen rett til, f.x. med løytnants grad på et tidspunk hvor han knapt var korporal.

Vi vil dessuten oppfordre våre lesere til å ta alle journalistens forbehold helt alvorlig. Når VG bruker så mange forebehold i en artikkel, er det vanligvis en god grunn til det. Det eneste som vi uten videre er istand til å gå god for i denne sammenheng, er at hr. Ness sikert er istand til å desertere fra enhver tenkelig armé...

MAGIC The Gathering™

ICE AGE™

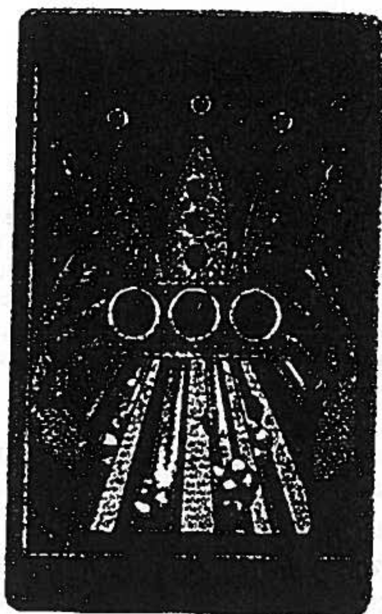
It has been many centuries since the war between Urza and Mishra. The battered landscape has become a frozen desert, and the creatures of the world of Dominaria struggle for survival. One society has risen out of the cold chaos, defending itself against both the brutal forces of nature and the attacks of nomadic tribes that have emerged in the surrounding wastelands. And through it all, a twisted necromancer flourishes in the deep winter, intent on using his powers to keep the world dark and cold. You may have the skills to survive, but do you have the spirit to withstand the icy wilderness of Dominaria's *Ice Age?*

Wizards of the Coast is pleased to announce *Ice Age*™, the upcoming expansion for Magic: The Gathering™. *Ice Age* can be played by itself as a stand-alone game, or used as a standard expansion for Magic. *Ice Age* cards will be completely compatible with Magic, and will use the same card back design. The cards will have black-borders and will be sold in 60-card starter decks (with rule-books) and 15-card booster packs. *Ice Age* will be available for sale for approximately one year.

We will begin taking orders for *Ice Age* on January 20, 1995, at which time we will issue a formal product solicitation.



Wizards
OF THE COAST



The Great Dalmuti

DIVERSIFYING OUR GAMING DOMAIN

ANNOUNCING A NEW KIND OF CARD GAME

Renton, Wash. (December 2, 1994)—Wizards of the Coast, Inc. is pleased to announce that the company is expanding its gaming lines past the worlds of fantasy and science fiction. In February 1995, the company will release its first social card game: **The Great Dalmuti™**. The game is another creation of Richard Garfield, the mastermind behind the popular fantasy trading card game **Magic: The Gathering™**. "**The Great Dalmuti** is a family card game with the simplicity of Uno® and the beauty of Magic," says Garfield.

The Great Dalmuti is designed for five to eight players. "The player at the head of the table is called the Greater Dalmuti. This person is like a king," says Glenn Elliott, **Great Dalmuti** Project Coordinator. Where the players sit indicates their social class. The player sitting to the left of the Greater Dalmuti is called the Lesser Dalmuti. This person is the second highest player. Seated on the right of the Greater Dalmuti are the Greater Peon and the Lesser Peon. These players are the lowest players in the game. The remaining players are classified as merchants and sit between the Dalmutis and the Peons.

The Great Dalmuti



Title:	The Great Dalmuti™
Retail Price:	$7.95
Release Date:	February 1995
Product Code:	#WOC5100
ISBN:	1-880992-57-4
Format:	Each full-color cardboard tuck box contains a 16-page rulebook, and a vacuum tray with two shrink-wrapped, 40-card decks. The bridge-size cards display original full-color artwork.

Life Isn't Fair!

Based on the premise that fairness is overrated, The Great Dalmuti™ is an interactive card game that's easy to learn and quick to play. Designed for five to eight players, Dalmuti is an enjoyable pastime for adults but can even be played by children as young as eight. Players strive to improve their positions within a feudal caste system, with the ultimate goal of becoming the Greater Dalmuti. The faster you get rid of your cards, the higher your social class will be in the following hand. Since your social class is indicated by your seating, each hand ends with players changing seats to reflect the new social order. But watch out! In a single hand, even the lowliest Peon can unseat the Greater Dalmuti!

Wizards of the Coast

PO BOX 707
RENTON, WA 98057-0707
PHONE: (206) 226-6500
GENERAL SALES FAX: (206) 204-5916

EX CATHEDRA

Det er stadig negativ omtale av rollespill å se i ulike pressesammenhenger. Det er nå, i forbindelse med arbeidet med vold blant barn etc., igjen kommet forslag om forbud mot volds- og krigsleker; for alt vi vet, kan slikt tenkes å ramme krigsspill også, selv om de ikke akkurat er for barn. Men det er nok først & fremst satanist/kirkebrenner-vinklingen som har størst populær appell i media for tiden. Det er selvsagt vanskelig å hindre at mer eller mindre sinnssyke personer også fatter interesse for hobbyen vår. Heller ikke frimerkesamling er vel noen garanti for høy moral og god vandel. Faktisk finnes det filatelister som er blitt idømt fengselsstraff for å ha stjålet verdifulle samlerobjekter. Men mange av oss har nå pleid å mene at de fleste som fatter interesse for noe såpass komplisert og fantasirikt som simuleringsspill, ikke er så alt for kriminelle eller pyromane av seg.

Men media er som nevnt bare så alt for oppsatt på å slå opp hva som helst som kan virke litt utenom det vanlige. Og det kan jo de som ikke skjønner noe av f.eks. rollespill unektelig komme til å synes. Vi vil henvise til flere presseoppslag som er blitt trykt opp igjen i herværende organ, samt div. innslag i ukeblader, bl.a. ALLERS' oppsett om KULT og "satanistiske" rollespill. Om noen av dere som leser dette skulle komme i kontakt med journalister eller andre mediakreaturer som er nysgjerrige på hva dette er for noe rart, prøv å gi en fremstilling av det som ikke gir mulighet for blod-, volds- og skrekkoppslag. For de av oss som arrangerer ARCON har det gjennom en årrekke vært en redselsvisjon å skulle forestille seg å bli møtt med et VG-oppslag ala: "1000 nazisatanister samles på Blindern".

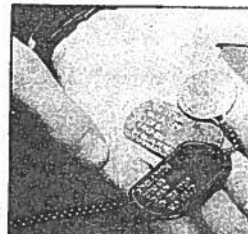
Her er det kanskje live-spill som gir det største potensialet for misbruk i media, og de gangene Ravn har fått dekket sine arrangementer, har jo dette stort sett gått ganske bra. Men likevel er det nok all mulig grunn til å være på vakt. I perioder hvor pasifismen har vært sterk, f.eks. sent 70- og tidlig 80-tall, har det vært krigsspilling som ga størst grunn til bekymring om sensur og forbud. Hvis vi får noen gjenklang i Norge av den debatten som raser nå i Sverige, kan det fort skje drastiske ting med rollespill her. Vi vet at i det opprinnelige mandatet til den stuiegruppen under Barneombudet som skulle studere årsaker til vold blant barn & unge, var rollespill med, på lik linje med ødeleggende og nedbrytende krefter som video, dataspill, tegneserier og moderne popmusikk...

Det er vel de færreste av våre lesere som selv tror så mye av dette er så fryktelig skadelig, men å innta en liberalistisk holdning er nok ikke lenger tilstrekkelig. De som er bekymret, og ikke kjenner det døyt til dette, er langt i flertall, ikke minst i politiske maktposisjoner. Vi har ennå ikke noen overordnet struktur som kan hjelpe oss hvis dette skulle bli noen større "sak" for en eller annen korsfarer i presse eller ~~skitt~~ kringkasting; selv i Sverige, hvor SVEROK har arbeidet gjennom en årrekke, går det visstnok hardt utover hobbyen for tiden. NRF har gjort en verdifull innsats her til lands for å bekjempe uvitende fordommer om rollespill, og når NSSF kommer igang for fullt, vil vi forhåpentligvis ha større tyngde og bedre utarbeidet "motinformasjon" å komme med.

Generelt er vi avhengige av å kunne få høre om alt sånt via folk som leser det i sine lokale aviser, hører om det på radio etc. Skulle noe presseorgan eller noen nærradio gi en eller annen form for dekning av det vi driver med, ville det derfor være fint om vi fikk høre om det. Ta gjerne kopier/klipp, og kontakt et medlem av Ares' styre. Langt fra all presseomtale er negativ, jfr. det relativt objektive oppslaget i VG 5/1 som ble gjengitt i forrige PHOBOS. Journalisten hadde nok misforstått på et par punkter, men det er uunngåelig hvis man skal ha med pressen å gjøre i det hele tatt.

- Johannes H. Berg

– Deserterte fra SELVMORDS-OPPDRAG



ID-BRIKKE: *Einar Ness' dødsmerke.*

Av HANS PETTER ÅS og ÅGE PEDERSEN (foto)

HAUGESUND (VG) Einar Ness (22) hevder at han i fem måneder var offiser i den bosniske regjeringshæren. Da han ble bedt om å delta i rene selvmordsaksjoner, hevder 22-åringen at han valgte å desertere.



FLERE NORDMENN: *– Jeg møtte en bergenser og en Stavanger-mann som også sloss i den bosniske hæren, hevder 22-åringen.*

Einar (22) hjem fra Bosnia

Rømningen skjedde ifølge ham selv ved hjelp av franske FN-soldater.

– Det var nok. Jeg følte jeg hadde gjort mitt. Jeg må ha grått en million tårer i Bosnia-Hercegovina, sier 22-åringen.

Som dokumentasjon for sin krigsinnsats fremlegger han uniformen, dødsmerket sitt og en lapp som regjeringshæren festet på snikskytterne de klarte å eliminere.

Ness hevder han ble vervet til oppdraget av en bosnisk flyktning bosatt i Stavanger.

Bekrefter

En politimann i Stavanger bekrefter overfor VG at 22-åringen har vært i Bosnia i perioden da han hevder å ha vært offiser i den bosniske hæren.

Også UD bekrefter at de er kjent med 22-åringens historie via ambassaden i Zagreb.

Fra fredelige Haugesund til tragedien i det tidligere Jugoslavia, med sin gamle uniform, i bestemors trivelige stue like utenfor den lille Rogalands-byen, er kontrastene enorme for 22-åringen, som sier han lot seg friste av sin egen eventyrlyst.

– Samtidig var jeg opprørt over medieoppslag og det jeg har fått høre om krigen fra bosniske flyktninger i Norge. Jeg tok parti for den svakeste siden, forteller Ness.

I mars i fjor hevder haugesunderen at han lot seg frivillig verve til tjeneste for regjeringshæren i Bosnia. Til familie og venner sa han at han skulle på ferie. Men han hadde allerede vervet seg, og avtalt et møte med sin kontaktmann i Wien.

Der fikk han angivelig papirene som skulle hjelpe ham inn til kompaniet han var innmeldt i. 1. bosniske korps, 4. motoriserte brigade, var ifølge Ness et anti-tank-kompani som da holdt til i Sarajevo.

Etter en flere uker lang reise under til dels dramatiske omstendigheter kom han ifølge hans egen beretning frem i midten av april.

– Blant annet ble jeg fraktet gjennom en FN-kontrollpost utenfor den kroatiske enklaven Kiseljak inne i Bosnia i en ambulanse. Jeg ble iført en blodig soldatuniform og måtte spille død, hevder Ness.

Våpenkontakter

22-åringen sier han har avtjent sin norske verneplikt og er våpeninteressert. Samtidig hevder han at han hadde sørget for å bygge opp tilliten til seg selv ved å formidle våpenkontakter under sitt opphold i Tsjekkia på vei til Sarajevo.

– Det var nok for ledelsen i den dårlig trente regjeringshæren til å utnevne meg til løytnant i sitt kompani, hevder Ness.

De neste fem månedene gikk den unge Haugesunds-mannen ifølge ham selv gjennom ting som vil prege ham gjennom resten av livet. Bilder av lemlestede lik, frykten som soldater i kamp opplever, og redselen for snikskyttere sitter spikret i bakhodet.

– Jeg vil ikke fortelle konkret om ting jeg har opplevd. Det er mest for min egen del. Selv omdet blir vanskelig, må jeg forsøke å skyve opplevelsene i bakgrunnen. Men fortsatt skvetter jeg til ved brå lyder eller når bestemor skrur på lyset mens jeg sover. Søvnen kan det forresten bli så som så med. Jeg kan bli liggende og prøve å forstå hva som får snikskyttere til å skyte ned forsvarsløse barn, hevder Ness.

Han forteller at han har vært i kamp. Og han forteller detaljert om steder han har vært under sitt nesten halvt år lange opphold i det tidligere Jugoslavia.

– Mest utsatt

– Mitt kompani var ikke det mest utsatte. Vi fungerte mer som støtte for de andre. I løpet av de månedene jeg var der, mistet vi ikke noen av de 60 soldatene i kompaniet. Det eneste vi hadde, var to som ble såret, hevder Ness.

Han hevder at han ikke var den eneste nordmannen som sloss for den bosniske regjeringshæren.

– Jeg møtte en bergenser i midten av 20-årene og en Stavanger-mann som var rundt 10 år eldre. Disse var imidlertid ikke i mitt kompani.

Han avviser bestemt at han var leiesoldat under krigen.

– Det ordet hater jeg. Jeg tok parti i striden, og sloss for en symbolsk sum av 1 tysk mark i måneden. Leiesoldater slåss for penger, det kan ingen hevde at jeg gjorde, mener Ness.

Krigen begynte etter hvert angivelig å slite ut 22-åringen fra Haugesund. I perioder roet krigen seg ned, men andre ganger dro det seg fælt til. I august begynte Ness' overordnede å snakke om å inkludere ham i dødsskvadroner i kampene om Bihac. Da bestemte Ness seg for at nok fikk være nok.

– Jeg forsto at de mente rene selvmordsaksjoner. Jeg fikk det for meg at det ville jeg aldri overleve. Veien ut var å desertere, hevder han.

I slutten av august var kompaniet hans flyttet til Mostar ikke langt fra Bihac. Under en skuddveksling med serbiske soldater, forteller den unge nordmannen at han stakk av. Ved hjelp av sin offisersgrad i den bosniske hæren klarte han angivelig å ta seg tilbake til Sarajevo, der han oppsøkte en fransk FN-stasjon. De hjalp ham ifølge hans egen historie ut av den krigsherjede og beleirede byen og landet.

– Jeg kan ikke si noe om hvordan. Ikke alt gikk etter regelboken, så jeg har lovet FN-soldatene om ikke å gi noen detaljer av flukten, hevder Ness.

Nå sitter Einar Ness i stuen hjemme hos bestemor. Sarajevo virker fryktelig langt unna når han igjen kan få en klem fra sin fars mor. Men i den beleirede byen i det tidligere Jugoslavia fortsetter innbyggerne sin kamp for å overleve.



HJEMME: *Etter fem måneder angivelig som soldat i den bosniske regjeringshæren kom Einar Ness (22) 1. nyttårsdag hjem til Haugesund og bestemor. – Jeg deserterte midt under en kamp utenfor Mostar, hevder Ness.*